

## **TINJAUAN DESAIN GRAFIS KAOS SABLON GRAFFITI DI GARDU HOUSE JAKARTA**

**N Fikril Arifi**

Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
mooblackwhite@gmail.com

**Eko A. B. Oemar**

Dosen Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

**Marsudi**

Dosen Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Gardu House merupakan salah satu *artshop* yang menyediakan *merchandise* berupa kaos bertema *graffiti*, sejak tahun 2010 hingga sekarang. Secara visual, tampilan desain grafis kaos-kaos tersebut sangat menarik untuk ditinjau. Dikarenakan dalam penciptaan karya desain grafis kaos bertema *graffiti* ini terdapat konsep-konsep yang ingin dikemukakan oleh desainer. Selain konsep, juga terdapat penerapan desain yaitu berupa fungsi desain yang terkandung di balik tampilan visual desain grafis kaos tersebut. Penelitian ini dilakukan di Jakarta, tepatnya di *artshop* Gardu House yang beralamatkan di Jalan RC. Veteran Gang. Hj. Ropiah, Tanah Kusir Jakarta Selatan dengan meninjau 10 desain grafis kaos yang didesain oleh Bujangan Urban, Koma (Indo), Muth dan Sidvizeus selaku desainer grafis kaos dan anggota di Gardu House Familia. Sehingga dalam penelitian ini terdapat 3 masalah penelitian, antara lain tentang bagaimana visualisasi, konsep, dan penerapan desain pada kaos sablon *graffiti* di Gardu House Jakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara terhadap Bujangan Urban, Koma (Indo), Muth, dan Sidvizeus selaku narasumber. Dari hasil tinjauan yang dilakukan menyatakan warna putih menjadi sangat dominan karena semua desain ini menggunakan warna tersebut. Garis yang digunakan pada desain-desain tersebut adalah garis horizontal, vertikal, diagonal, zig zag, dan lain-lain. Sedangkan untuk tipografi, rata-rata tipografi pada desain-desain tersebut tidak menggunakan jenis *font* yang terdapat dalam sistem operasional komputer, melainkan tipografi dekoratif yang dibuat secara manual oleh desainer. Rata-rata desain tersebut terletak di bagian depan kaos. Konsep desain tentang simbol-simbol *graffiti* dan jalanan sangat sering dipakai sebagai tema pada desain-desain kaos tersebut. Terdapat 7 desain yang menggunakan tema tentang *graffiti* dan jalanan. Dan dari 10 desain tersebut fungsi identitas lebih banyak digunakan dalam penerapannya. Rata-rata identitas yang dimaksud adalah identitas merk atau karakter yang dibuat oleh desainer. Terbukti 6 dari 10 desain tersebut menerapkan fungsi identitas, sedangkan sisanya menerapkan fungsi edukasi dan fungsi persuasi.

**Kata Kunci:** desain grafis, kaos, *graffiti*, Gardu House.

### **Abstract**

Gardu House is one of the art shops that provide merchandise such as t-shirts themed graffiti, since 2010 until now. Visually, the display graphic design t-shirts are very attractive for review. Due to the creation of graphic design work, there are graffiti-themed shirt concepts put forward by the designers wanted. In addition to the concept, there is also a design application that is a function of design contained behind the visual appearance of the T-shirt graphic design. The research was conducted in Jakarta, precisely in artshop Gardu House are addressed in the RC. Veteran Gang. Hj. Ropiah, South Jakarta coachman with a review of 10 graphic design t-shirts designed by Bujangan Urban, Koma (Indo), Muth and Sidvizeus as shirts and graphic designer in Gardu House Familia members. Thus, in this study there are

three research issues, among others, about how visualization, concept, design and application of screen printing on shirts graffiti Gardu House in Jakarta This research uses qualitative research interview techniques deskriptif the Bujangan Urban, Koma ( Indo ) , Muth , and Sidvizeus as speakers . From the results of the review undertaken states become very dominant white color because all of these designs using the colors . Lines used in these designs are horizontal, vertical , diagonal , zig zag , and others . As for the typography , the typography average of these designs do not use a font type that is contained in the computer operating system , but a decorative typeface made manually by the designer . The average design located at the front of the shirt . The design concept of the symbols graffiti and the streets are very often used as a theme on the shirt designs . There are 7 designs that use the theme of graffiti and street . 10 The design and function of identity is more widely used in practice . Average identity in question is the identity of the brand or the characters created by the designer . Proven 6 of 10 design applies the identity function, while the remaining functions implement educational functions and persuasion.

**Keywords:** graphic design, t-shirts, graffiti, Gardu House

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan seni dan desain pakaian, saat ini fungsi pakaian bukan sekedar sebagai penutup aurat, akan tetapi pakaian telah dimanfaatkan sebagian besar orang dalam hal *fashion*, salah satunya kaos. Kaos banyak dipilih dan diminati terutama oleh remaja karena lebih simpel, santai, dan nyaman ketika dipakai. Salah satu desain grafis pada kaos saat ini yang sedang *trend* di kalangan anak muda adalah sablon kaos bermotif *graffiti*. Beragamnya motif *graffiti* pada sablon kaos dikarenakan munculnya seni jalanan seperti *graffiti*, *mural*, *stencil* dan *wheatpaste*, yang terlebih dahulu telah berkembang di tengah masyarakat. Karya *graffiti* ini di daerah Jakarta sudah mulai berkembang dan menjamur di kalangan anak muda. Banyak karya-karya *graffiti* dan mural yang menghiasi sudut-sudut kota Jakarta, dan sebagian besar pelakunya adalah dari kalangan anak muda. Karya seni *graffiti* ini selanjutnya dijadikan tema desain pada kaos.

Salah satu distro pengusung tema *Graffiti* pada sablon kaos ini adalah Gardu House. Gardu House merupakan galeri rumahan sekaligus distro yang terdapat di Jakarta Selatan tepatnya di Jalan RC Veteran Gang Hj Ropiah No. 13/Route 66 Tanah Kusir, Jakarta Selatan. Gardu House didirikan oleh para seniman jalanan, yakni para pelaku seni jalanan seperti *graffiti*, mural dan sebagainya, yang tergabung dalam komunitas *Artcoholic*. Gardu House ini merupakan galeri rumahan *non-profit* yang diperuntukan sebagai ruang alternatif bagi para *street artist* untuk memamerkan karya-karya mereka

selain di tembok jalanan. Selain ruang pameran, Gardu House juga menyediakan *shop/distro* untuk menaruh *merchandise*, *artwork* atau lainnya yang berhubungan dengan *street art*, selanjutnya untuk dipasarkan ke publik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini ialah tentang bagaimana visualisasi desain, konsep desain, dan penerapan desain grafis pada kaos sablon *graffiti* di Gardu House Jakarta. Hasil penulisan dari penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang diharapkan dapat tercapai, diantaranya yaitu dapat menambah informasi atau wawasan tentang desain grafis kaos pada umumnya dan kaos *graffiti* pada khususnya, dapat mengangkat citra Gardu House dalam dunia *graffiti* Indonesia pada khususnya, dan untuk lebih mengembangkan lagi kreativitas dalam menciptakan rancangan desain grafis kaos *graffiti* di Gardu House.

Menurut Adityawan (2010:25), istilah *desain* dapat diartikan sebagai hasil karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan suatu masalah serta memudahkan kerja masyarakat penggunaanya. Desain grafis, Adityawan (2010:25) menjelaskan bahwa *desain grafis* adalah proses merancang gambar atau bentuk-bentuk visual dwimatra (dua dimensi) untuk kepentingan proses komunikasi yang fungsional dan efektif. Terdapat beberapa elemen dasar dalam desain grafis, yakni tipografi, ilustrasi, fotografi, dan simbol.

Tinjauan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2001:1198) dijelaskan arti “tinjauan”

sebagai berikut: “hasil meninjau; pandangan; pendapat (sesudah menyelidiki, mempelajari, dan sebagainya). Sedangkan menurut Adityawan (2010:33), sebuah tinjauan menjadi penting untuk memahami sebuah karya seni dan desain. Dalam melakukan sebuah tinjauan, setidaknya terdapat 3 sudut pandang pembahasan. Ketiga sudut pandang tinjauan tersebut adalah sebagai berikut:

Formalistik, kata ‘formalistik’ berasal dari kata *form* (bentuk). Membahas karya dari sudut pandang kualifikasi formal atau bentuk. Misalnya: ukuran, anatomi, garis, warna, dan sebagainya. Dalam hal ini yang dianalisis adalah komposisi formal (ukuran, garis, warna dan sebagainya). Ekspresifistik, yakni membahas karya dari sudut pandang kemampuan sebuah karya dalam mengungkapkan suatu tema atau pesan. Dalam hal ini yang dianalisis adalah pesan atau ide gagasan yang ingin disampaikan. Instrumentalistik, yaitu membahas karya dari sudut pandang fungsi karya tersebut sebagai instrumen atau alat untuk mencapai tujuan sosial-politik, moral, religius, ataupun psikologis.

Konsep desain, Masri (2010:27) mengemukakan bahwa konsep dapat dipahami sebagai dasar pemikiran yang strategis untuk mencapai satu tujuan. Konsep bersifat pemikiran, dan tidak bersifat operasional. Dalam dunia desain, pemikiran mengenai konsep diletakkan pada awal proses.

Visualisasi desain, visualisasi dapat berkaitan dengan bentuk. Bentuk merupakan bangunan atau gambaran, wujud, sistem atau susunan. Sedangkan visualisasi dapat diartikan sebagai pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya atau bisa juga diartikan sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Susanto, 2012: 54, 427).

Penerapan Desain, dalam dunia desain penerapan desain bisa terkait dengan fungsi desain, yakni meliputi : fungsi informasi, yakni menyampaikan pesan secara jelas dan jernih. Fungsi identitas, yakni membuat sesuatu memiliki karakter/kepribadian unik sehingga ia diingat dan dikenal, bahkan disukai orang. Fungsi edukasi, yakni

desain mendidik. Fungsi rekreatif, selain berfungsi member informasi, identitas dan edukasi, desain grafis dapat pula sekedar menyenangkan, menyejukkan mata, mengakrabkan suasana atau memperindah lingkungan. Fungsi persuasi, artinya membujuk.

Kaos, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2001: 517), dijelaskan pengertian kaos adalah kain tipis yang jarang-jarang tenunannya terbuat dari katun atau nilon, digunakan untuk bahan pakaian; baju yang terbuat dari bahan kaos; baju kaos. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaos oblong adalah katun atau poliester (atau gabungan keduanya).

Cetak Sablon, dapat diartikan sebagai cetak saring, karena sablon adalah proses mencetak dengan menggunakan kain saring khusus (yang disebut *screen*) (Siswanto, 2003:1).

*Graffiti*, Susanto (2012:161) menjelaskan kata “*graffiti*” merupakan bentuk jamak dari “*graffito*” yang berarti goresan atau guratan. *Graffiti* adalah istilah untuk penulisan atau gambar-gambar yang digores, dicoret-coret, dicat atau ditorehkan di dinding. Dalam dunia *graffiti* terdapat beberapa jenis *graffiti* menurut bentuknya, antara lain adalah *graffiti tagging*, *throw-up*, *blockbuster*, *piece*, *character (street logos)*, *stencil*, dan *realis*.

## **METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penerapan metode deskriptif dalam penelitian ini yaitu dengan menelaah desain secara formalistik, ekspresifistik, dan instrumentalistik yang terdapat pada desain grafis kaos sablon graffiti di Gardu House Jakarta. Sumber data yang digunakan dikumpulkan dari berbagai sumber, dengan cara pengamatan terhadap objek utama penelitian yang hasilnya berupa catatan lapangan. Dalam hal ini sumber data utama adalah desain grafis kaos sablon *graffiti* di Gardu House Jakarta. Dan sumber data tambahan yang meliputi objek penelitian yang terkait dengan objek utama yakni para desainer grafis kaos *graffiti* di Gardu House Jakarta, antara lain Bujangan Urban, Kenly, Muth dan Sidvizeus. Kegiatan wawancara



dilakukan dengan para desainer grafis kaos *graffiti* di Gardu House Jakarta. Pertanyaan tersebut berkaitan dengan visualisasi desain, konsep desain, dan penerapan desain pada kaos sablon *graffiti*. Tujuan wawancara ialah memperoleh data yang berupa informasi yang berkaitan dengan visualisasi desain, konsep desain, dan penerapan desain pada kaos sablon *graffiti*.

Triangulasi dilakukan dengan dengan membandingkan data-data yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan dan dokumentasi yang diperoleh, serta hasil wawancara. Kegiatan uji validitas tersebut berupaya untuk menguji keakuratan data-data yang telah didapatkan dengan harapan memperoleh data yang terjamin keakuratannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari hasil penelitian yang telah diperoleh digunakan sebagai pembahasan untuk mengetahui visualisasi desain, konsep desain, dan penerapan desain grafis pada kaos sablon *graffiti* di Gardu House Jakarta. Untuk mempermudah pembahasan peneliti menyusun sistematika bahasan sebagai berikut :

### 1. Visualisasi Desain Grafis Pada Kaos Sablon Graffiti Gardu House Jakarta

Berikut tinjauan desain grafis pada kaos sablon *graffiti* Gardu House Jakarta ditinjau dari sudut pandang formalistik (bentuk) :



**Gambar 1.** Desain Koma (Indo) versi gunung.

Desain Koma (Indo) versi gunung, gambar desain merupakan perpaduan antara sosok gunung dan Buto. Gunung divisualisasikan menggunakan goresan-goresan pendek layaknya kumis yang pendek. Pada karakter Buto yang ditampilkan hanya mulut, mata, dan sayapnya saja. Kemudian dipadukan dengan awan-awan di samping kanan dan kiri. Selain

itu, terdapat tulisan Koma-Indo pada bagian atas dan *Local Giant* pada bagian bawah desain. Warna yang digunakan adalah merah jambu/*pink*, putih, dan hitam. Garis yang digunakan adalah garis lengkung, garis horizontal, vertikal, dan diagonal. Terdapat tipografi judul desain di atas dan bawah, kemudian di tengahnya terdapat gambar ilustrasi. Terdapat dua jenis *font* yang digunakan dalam tipografinya. Kata 'Koma' menggunakan font *Arial Rounded*. Sedangkan kata 'Local Giant' menggunakan *font* sejenis font *Comic Sans MS*.



**Gambar 2.** Desain Koma (Indo) versi bajak laut

Desain Koma (Indo) versi Bajak Laut, gambar desain merupakan gambar Buto dengan versi bajak laut. Kepala Buto dihiasi dua tulang menyilang di bagian belakang yang menandakan "bajak laut". Pada bagian atas terdapat tulisan Buto, sedangkan tulisan 'The Local Giant' terdapat di bagian bawah desain. Warna yang digunakan adalah putih dan biru gelap. Dengan komposisi tipografi judul desain di atas dan bawah, kemudian di tengahnya terdapat gambar ilustrasi. Tipografi hanya terdapat satu jenis *font* yang digunakan, yaitu *font* yang menyerupai *font Futura XBlkCn BT*.



**Gambar 3.** Desain Gardu House versi tagging

Desain Gardu House versi *tagging* putih, gambar desain adalah sebuah tipografi dengan font jenis baru yaitu *tagging*. Tipografi bertuliskan 'Gardu House' dengan efek *drip* atau efek cat menetes. Warna yang digunakan dalam desain adalah putih dan

hitam. Tipografi desain ini merupakan kata ‘Gardu House’ yang dibuat menggunakan *font* dekoratif bergaya kaligrafi buatan sendiri yang tidak terdaftar dalam sistem operasional komputer.



**Gambar 4.** Desain Gardu House versi old school

Desain Gardu House versi *old school*, gambar desain adalah tulisan dekoratif ‘Gardu House’ dengan efek *drip* (efek cat menetes) dan berlatarkan bentuk *splash*. Warna yang digunakan dalam desain adalah kuning, hijau, merah, putih dan biru. Tipografi terletak di tengah2 desain dengan memakai kata ‘Gardu House’ yang dibuat menggunakan *font* dekoratif bergaya *graffiti oldschool* buatan sendiri yang tidak terdaftar dalam sistem operasional komputer.



**Gambar 5.** Desain Artcoholic familia

Desain Artcoholic Familia, gambar ini memiliki dua sisi. Pada sisi depan terdapat tulisan ‘Artco Street Terror’, sedangkan pada bagian belakang terdapat gambar kaleng/*cans* bersayap, *caps* di kanan dan kiri, serta 2 kuas yang saling menyilang di bagian tengah desain. Tulisan ‘Artcoholic Familia’ pada bagian atas dan bawah desain serta slogan ‘1% skill dan 99% nekat’ pada bagian kanan dan kiri desain. Pada bagian depan kaos, desain hanya menggunakan satu elemen desain yaitu tipografi dengan komposisi yang terletak di sisi kiri kaos. Jenis garis yang digunakan adalah garis vertikal, horizontal, dan diagonal. Adapun warna yang digunakan adalah warna hitam dan abu-

abu. Sedangkan pada bagian belakang kaos, desain menggunakan warna jingga, putih, dan hitam. Sedangkan garis yang digunakan adalah garis lengkung, horizontal, vertikal, dan diagonal. Dengan tipografi judul desain di atas dan bawah, kemudian di tengahnya terdapat gambar ilustrasi. Tipografi kata ‘Artco Street Terror’ menggunakan *font* dekoratif bergaya *gothic* buatan sendiri yang tidak terdaftar dalam sistem operasional komputer. Sedangkan untuk kata ‘Artcoholic Familia’, ‘MMI’, ‘1% skill dan 99% nekat’ menggunakan jenis *font* yang menyerupai jenis *font Mesquite Std*.



**Gambar 6.** Desain Sidvizeus versi wildstyle

Desain Sidvizeus versi *wildstyle*, kaos ini memiliki dua sisi desain, yaitu berupa tulisan ‘Poor, Ugly, Happy’ dan ilustrasi gambar gurita dan tikus pada bagian depan kaos. Sedangkan tulisan ‘Gardu House’ dengan versi *graffiti wildstyle* pada bagian belakang kaos. Pada bagian depan kaos, terdapat komposisi tipografi dan ilustrasi yang terletak di sisi kiri kaos. Jenis garis yang digunakan pada desain ini adalah garis vertikal, horizontal, dan diagonal. Adapun warna yang digunakan adalah warna hitam dan abu-abu. Sedangkan pada bagian belakang kaos, warna yang digunakan adalah abu-abu, putih, dan hitam. Garis yang digunakan adalah garis lengkung, garis horizontal, vertikal, dan diagonal. Tipografi pada desain ini adalah kata ‘Poor Ugly Happy’ yang dibuat menggunakan *font* dekoratif buatan sendiri yang tidak terdaftar dalam sistem operasional komputer.



**Gambar 7.** Desain Cans Rider

Desain *Cans Rider*, gambar tersebut adalah gambar seorang *bikers*/pengendara motor yang sedang mengendarai *cans*/kaleng dengan merek lokal, yaitu Pylox. Dan terdapat tulisan 'Gardu House' pada bagian atas dan 2010 pada kanan dan kiri desain. Warna yang digunakan adalah merah, putih, dan hitam. Sedangkan garis yang digunakan adalah garis lengkung, garis horizontal, vertikal, dan diagonal. Terdapat juga komposisi tipografi judul desain di atas dan samping, kemudian di tengahnya terdapat gambar ilustrasi. Tipografi pada desain merupakan tipografi dari kata 'Gardu House' dan '2010' yang dibuat menggunakan *font* dekoratif bergaya *graffiti stencil*.



**Gambar 8.** Desain DSKL versi drips

Desain DSKL versi *drips*, gambar desain ini merupakan gambar *caps*/ujung semprotan pada cat semprot kaleng yang sedang mengeluarkan cairan cat berwarna hijau. Cairan ini bertuliskan DSKL dengan efek *drip* (efek cat menetes). Di atas tulisan DSKL terdapat gambar mahkota yang merupakan logo khas dari DSKL. Warna yang digunakan adalah jingga, putih, hijau, dan hitam. Garis yang digunakan adalah garis lengkung, garis horizontal, vertikal, dan diagonal. Terdapat pula komposisi ilustrasi berada di bagian atas, sedangkan tipografi menempel di bagian bawah desain. Tipografi desain berasal dari kata 'DSKL' yang dibuat menggunakan *font* dekoratif

dengan efek *drip* (efek cat menetes) buatan sendiri yang tidak terdaftar dalam sistem operasional komputer.



**Gambar 9.** Desain DSKL versi save your cans

Desain DSKL versi *save your cans*, gambar desain ini adalah gambar sebuah cat semprot kaleng yang dipadukan dengan efek genangan air. Serta terdapat tulisan 'Save Your Cans' pada bagian atas dan bawah desain. Warna yang digunakan adalah hitam dan putih. Sedangkan garis yang digunakan adalah garis lengkung, garis horizontal, dan vertikal. Terdapat pula komposisi tipografi judul desain di atas dan bawah, kemudian di tengahnya terdapat gambar ilustrasi. Terdapat dua jenis *font* yang digunakan dalam tipografi desain ini. Untuk kata 'Save Your' ditulis secara kapital menggunakan *font* dekoratif buatan sendiri yang tidak terdaftar dalam sistem operasional komputer. Sedangkan untuk kata 'Cans' ditulis secara latin menggunakan *font* dekoratif buatan sendiri.



**Gambar 10.** Desain Black cans

Desain *Black Cans*, gambar desain ini adalah gambar siluet cat semprot kaleng berwarna hitam yang dipadukan dengan sesosok wanita seksi di sebelah kiri desain. Di bagian atas desain terdapat tulisan 'Black Cans' dan tulisan *tagging* 'Gardu House' di bagian bawah kaleng. Warna yang digunakan adalah abu-abu dan hitam. Garis yang digunakan adalah garis lengkung, garis horizontal,



vertikal, dan diagonal. Dalam desain ini juga terdapat elemen-elemen desain yaitu tipografi dan ilustrasi. Dengan komposisi tipografi judul desain di atas, kemudian di tengahnya terdapat gambar ilustrasi. Tipografi pada desain ini merupakan tipografi dari kata '*Black Cans*' menggunakan jenis font *FrizQuadrata BT*.

## 2. Konsep Desain Grafis Pada Kaos Sablon Graffiti Gardu House Jakarta

Desain Koma (Indo) versi gunung, desain mengangkat tema tentang karakter gunung (karakter dalam kisah pewayangan). Desainer memilih tema gunung karena gunung itu memiliki kesan 'besar' dalam kisah pewayangan. Ini juga berkaitan dengan fungsi desain kaos versi ini yang memang dikhususkan untuk pameran tunggal Koma (Indo) yang bertajuk *Local Giant* yang berarti Raksasa Lokal.

Desain Koma (Indo) versi bajak laut, tema desain adalah tentang sisi jahat dari sifat manusia. Pada desain ini, Koma (Indo) ingin menampilkan sisi buruk dari sifat manusia. Agar saat manusia memperlihatkan sisi buruknya, orang di sekitarnya tidak kaget. Setiap manusia memiliki sisi baik dan buruk dalam dirinya. Sisi buruk disimbolkan dengan sosok bajak laut yang notabene memiliki *image* jahat. Kemudian dipadukan dengan karakter khas dari Koma (Indo) yakni si Buto.

Desain Gardu House versi *tagging* putih, desain mengangkat tema tentang sub-genre dari *graffiti*, yakni *tagging*. Di sini desainer ingin menampilkan sub-genre *graffiti* yakni '*tagging*' dengan me-redesain logo Gardu House yang lama menjadi sebuah bentuk *tagging* dengan style/gaya kaligrafi yang disempurnakan dengan efek *drips* (efek cat menetes). Pemilihan *graffiti* jenis *tagging* dimaksudkan karena *tagging* merupakan bentuk dasar dari *graffiti*.

Desain Gardu House versi *old school*, desain mengangkat tema tentang *wildstyle* dan *B-Boys*. Muth selaku desainer ingin mengangkat kembali ikon

*wildstyle* dan *B-boys* tahun 70-an namun dikemas dengan versi berbeda menggunakan versi *old school*. Yaitu dengan mengubah tulisan '*wildstyle*' (pada karya aslinya) menjadi tulisan '*Gardu House*'. Menerapkan komposisi warna yang pada tahun 70-an sangat *catchy* yang kemudian ditampilkan kembali pada era ini.

Desain Artcoholic Familia, desain mengangkat tema tentang simbol dari klub motor dan *street art*. Desain memiliki dua sisi desain, yaitu sisi depan dan sisi belakang. Pada sisi depan kaos hanya terdapat sebuah tulisan '*Artco Street Terror*'. Tulisan tersebut menggambarkan bahwa komunitas Artcoholic sering meneror kota Jakarta dengan karya-karya *graffiti*. Sedangkan pada sisi belakang, Muth selaku desainer ingin menggabungkan dua *scene* yang berbeda, yaitu *graffiti* dan anak motor. Alasannya karena kedua *scene* tersebut masih dalam jalur yang sama, yaitu jalanan.

Desain Sidvizeus versi *wildstyle*, desain bertemakan tentang Gardu House. Desain memiliki dua sisi, yakni sisi depan dan belakang. Di sisi depan bertuliskan '*Poor, Ugly, Happy*' yang memiliki arti 'miskin, bodoh/jelek, senang'. Maksudnya adalah meskipun saat hidup di Gardu House si desainer merasakan masa-masa susah, tidak punya uang, dibodoh-bodohin, namun dia berusaha agar tetap senang. Intinya jangan takut untuk susah. Selain itu, juga terdapat gambar gurita dan tikus di bagian bawah tulisan. Gurita tersebut merupakan gambar karakter yang sering dibuat oleh Sidvizeus di tembok-tembok jalanan. Sedangkan gambar tikus melambangkan slogan '*Poor, Ugly, Happy*'. Sedangkan di sisi belakang, Sidvizeus selaku desainer menuliskan nama Gardu House dengan *graffiti* gaya *wildstyle*. Tulisan ini bergaya *wildstyle* karena bentuknya yang merupakan bentuk-bentuk khas dari *wildstyle*, yaitu ukiran-ukiran dan panah yang rumit. Sidvizeus memilih gaya *wildstyle* untuk mempertegas bahwa gaya tersebut merupakan gaya atau *style graffiti*.

Desain *Cans Rider*, desain ini mengangkat tema tentang *cans*/kaleng dan *motor cycle*. Desain ini menceritakan bahwa anak-anak Gardu House merupakan pecinta motor. Bagi mereka, motor sebagai pacar kedua untuk menjalankan aktivitas sehari-hari. Dan dikombinasikan juga dengan kecintaan mereka terhadap dunia *graffiti*. Hal ini digambarkan dengan visualisasi seorang *bikers* yang sedang mengendarai *cans*/kaleng.

Desain DSKL versi *drips*, desain mengangkat tema tentang merk DSKL. Bujangan Urban selaku desainernya ingin menampilkan merk DSKL miliknya yang memiliki berbagai arti, yang salah satunya adalah 'dosa kecil'. Dia ingin menunjukkan bahwa merk DSKL merupakan sebuah merk yang bertema *graffiti*. Ini digambarkan dengan visualisasi bentuk-bentuk *graffiti*, seperti *caps* dan teknik *drip* (efek cat menetes).

Desain DSKL versi *save your cans*, desain bertemakan tentang kaleng atau *cans*. Konsep desain ini ingin memberi tahu kepada para seniman *graffiti* bahwa kaleng/*cans* itu merupakan senjata dari seniman *graffiti* sehingga harus dijaga baik-baik. Hal ini digambarkan oleh Bujangan Urban selaku desainer melalui sebuah tulisan '*save your cans*' yang berarti 'jaga kalengmu'. Selain dijaga, kita juga harus menabung atau mengumpulkan uang untuk membeli kaleng/*cans* sesuai jumlah dan jenis warna yang dibutuhkan sebelum beraksi membuat karya *graffiti* di jalanan.

Desain *Black Cans*, desain mengangkat tema tentang parodi. Yakni parodi sosial dari band *Black Flag* yang kemudian dikombinasikan oleh Muth selaku desainer dengan unsur *street art*. Jika *Black Flag* punya 'bendera hitam', maka Muth ingin menunjukkan bahwa dia punya '*black cans*' atau 'kaleng hitam'. Pemilihan bentuk kaleng karena ini merupakan bentuk khas yang mewakili tentang *graffiti*. Warna *black* hitam pada kaleng mendeskripsikan bahwa hitam merupakan warna pokok yang wajib dimiliki oleh pelaku *street art*. Dan

terdapat wanita seksi di sisi kiri sebagai aksesoris agar terkesan lebih nakal dan mengundang perhatian.

### 3. Penerapan Desain Grafis Pada Kaos Sablon Graffiti Gardu House Jakarta

Desain Koma (Indo) versi gunung, desain ini dibuat pada tahun 2012 oleh Koma (Indo). Dengan menggunakan *graffiti* jenis *Character*, yakni karakter raksasa Buto. Desain tersebut menerapkan salah satu fungsi desain, yakni fungsi identitas. Identitas tentang sebuah karakter jalanan yang dibuat oleh Koma (Indo) yang bernama Buto.

Desain Koma (Indo) versi bajak laut, desain jenis *graffiti character* ini dibuat pada tahun 2011 oleh Koma (Indo) dengan menerapkan salah satu fungsi desain, yakni fungsi identitas tentang karakter Buto. Karakter yang dia adaptasi dari salah satu tokoh kisah pewayangan Indonesia.

Desain Gardu House versi *tagging* putih, desain dibuat pada tahun 2012 dengan menggunakan *graffiti* jenis *tagging*. Desain ini menerapkan fungsi identitas tentang logo dari Gardu House, karena *tagging* tersebut bertuliskan nama Gardu House. Desainer ingin mengangkat identitas dari Gardu House sebagai *art space/art shop* yang khusus bergerak dalam bidang *graffiti*.

Desain Gardu House versi *old school*, desain dibuat oleh Muth pada tahun 2012 dengan mengangkat *graffiti* jenis *old school*. Penerapan fungsi edukasi pada desain yakni sebagai pembelajaran terhadap generasi muda masa kini (khususnya para pelaku seni *graffiti*) tentang kejayaan *wildstyle* dan B-Boys pada era tahun 70-an. Agar generasi muda bisa mengerti bahwa gaya atau *style* tersebut sangat *booming* pada masa itu.

Desain Artcoholic Familia, desain dibuat oleh Muth selaku desainer pada tahun 2011. Desain menerapkan fungsi identitas, karena terdapat dua simbol yang baku dan identik yakni *street art* dan klub motor. Keduanya digabungkan sehingga menjadi



lebih identik lagi dan memiliki karakter baru yang unik sehingga diingat, dikenal, dan disukai orang.

Desain Sidvizeus versi *wildstyle*, desain *graffiti* jenis *wildstyle* ini dibuat oleh Sidvizeus pada tahun 2011. Desain menerapkan fungsi desain yakni fungsi persuasi. Yaitu membujuk orang yang memiliki pemikiran yang sama dengan slogan '*poor, ugly, happy*' yang berarti 'miskin, bodoh/jelek, senang'. Desain kaos ini dibuat untuk orang-orang yang *easy going* yang mewakili slogan tersebut agar memakai kaos ini.

Desain *Cans Rider*, desain dibuat pada tahun 2012 oleh Bujangan Urban dengan menggunakan teknik stencil. Pada desain ini terdapat fungsi identitas, yakni identitas tentang Gardu House. Gardu House identik dengan *street art* dan motor. Ini dikarenakan *artshop* Gardu House berlokasi di satu bangunan yang sama dengan tempat *custom* motor yang bernama Carburator Springs.

Desain DSKL versi *drips*, desain dibuat oleh Bujangan Urban pada tahun 2011. Pada desain ini Bujangan Urban ingin mengangkat fungsi identitas dengan menggunakan merek miliknya, yaitu DSKL. DSKL merupakan merek produk milik Bujangan Urban yang bertema *graffiti* dan *street art*.

Desain DSKL versi *save your cans*, desain dibuat oleh Bujangan Urban pada tahun 2010. Pada desain ini terdapat fungsi desain yaitu fungsi identitas. Dari penggunaan bentuk kaleng tersebut berarti menjelaskan sebuah identitas bahwa desain ini merupakan desain bertema *graffiti*.

Desain *Black Cans*, desain dibuat oleh Muth pada tahun 2011 dengan mengangkat fungsi desain yakni fungsi persuasi. Yaitu membujuk orang untuk membuat karya *graffiti*, yang menurut desainer membuat *graffiti* itu sama dengan melihat gadis telanjang.

## **PENUTUP**

Visualisasi Desain, warna yang sering digunakan pada desain-desain tersebut adalah warna putih. Garis yang digunakan pada desain-desain tersebut adalah garis horizontal, vertikal, diagonal, zig zag, dan lain-lain. Rata-rata desain tersebut terletak di bagian depan kaos. Rata-rata tipografi pada desain-desain menggunakan tipografi dekoratif yang dibuat secara manual oleh desainer. Konsep Desain, konsep desain tentang simbol-simbol graffiti dan jalanan sangat sering dipakai sebagai tema pada desain-desain kaos tersebut. Terdapat 7 desain yang menggunakan tema tentang *graffiti* dan jalanan. Penerapan Desain, dari 10 desain tersebut fungsi identitas lebih banyak digunakan dalam penerapannya. Rata-rata identitas yang dimaksud adalah identitas merk atau karakter yang dibuat oleh desainer.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan beberapa saran, antara lain:

Pemilihan tema *graffiti* dalam desain grafis kaos sablon tersebut sudah sangat bagus. Hal ini perlu dipertahankan sekaligus juga dikembangkan agar ide-ide yang muncul bisa lebih bagus lagi mengingat tema tersebut sangat unik dan berbeda dari tema kaos yang terdapat di pasaran. Lebih mematangkan lagi konsep desain agar bisa lebih sesuai dengan tampilan visualnya. Menerapkan lebih banyak lagi fungsi desain yang lainnya (fungsi informasi dan fungsi rekreatif) agar lebih variatif dan dapat menambah minat para pelanggan terhadap kaos sablon di Gardu House.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adityawan S, A. 2010. *Tinjauan Desain Grafis Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Jakarta: PT CONCEPT MEDIA
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga.
- Ganz, N. 2004. *Graffiti World Street Art From Five Continents*. London: Harry N. Abrams Inc.

- Ma'claim. 2006. *Finest Photorealistic Graffiti*. Hauptstra  
: Publikat Verlags-und Handels GmbH & Co. KG.
- Masri, A. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Moleong, L. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.  
Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar, E. A. B. (2006). *Desain Dua Matra*. Surabaya :  
Unesa University Press.
- Rachbini. 1996. *Sablon Screen Printing Dasar Lengkap*.  
Surabaya.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-  
Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : ALFABETA
- Sachari, dkk. 2002. *Sejarah Dan Perkembangan Desain  
Dan Dunia Kesenirupaan Di Indonesia*. Bandung : ITB
- Siswanto, P. 2003. *Kupas Tuntas Teknik Sablon Masa  
Kini*. Yogyakarta: ABSOLUT
- Sitepu, Vinsensius. 2007. *Panduan Mengenal Desain  
Grafis*. Medan: Escaeva.com.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*.  
Bandung : ALFABETA
- Susanto, M. 2012. *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah dan  
Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab &  
Djagad Art House
- Supriyono, R. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan  
Aplikasi*. Yogyakarta : ANDI
- Tim Penyusun. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.  
Jakarta: Balai pustaka.

